SNSP-A7IP-EUR

FIFA 97





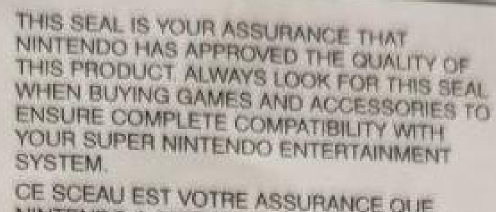
Instruction Booklet







Original
Nintendo
Seal of
Quality
™



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSEIGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBERHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO É LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL`AQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORG U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR, ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERAR, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHOR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THIS CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE 'INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI' QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDEINUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!.

ATTENZIONE: LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONE PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING: LEES EERST, ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS: LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MIT ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL: LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS: LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VARUSTEEN KÄYTTÖÄ.

AVISO A LOS POSEEDORES DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN:

Los fotogramas o imágenes estáticas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen y la pantalla del televisor o marcar el fósforo. Evite el uso repetido o prolongado de vídeo juegos en televisores de proyección de pantalla grande.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR ESTE SISTEMA DE VÍDEOJUEGOS O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos vídeo juegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destelleantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los vídeojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como lo permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por hora mientras utiliza un juego de vídeo.

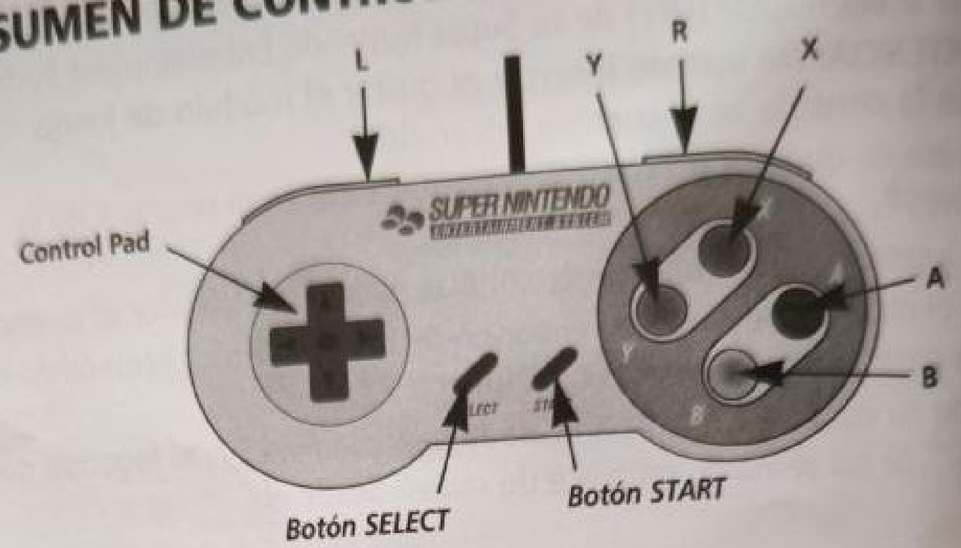
INDICE

Empezar a jugar 99
Resumen de controles 100
Selección de juego 102
Opciones 103
Un pequeño torneo amistoso 107
Pausing The Game (Pausa) 114
On The Field (En el campo) 114
League Play (Juego de liga) 121
Tournament Play (Juegos de Torneo) 122
Playoffs 123
Continue Play (Continuar el juego) 123
Practice (Practicar) 124
Créditos 126
© 1996 ELECTRONIC ARTS 128
Garantía Limitada De Electronic Arts 128

EMPEZAR A JUGAR

1. Apague el interruptor (OFF) de su Super Nintendo Entertainment System.
   ADVERTENCIA: No intente insertar ni quitar el módulo de juego cuando la consola se encuentra encendida.
2. Asegúrese de que hay un controlador conectado en el puerto 1 de la Super NES®.
   - Si está jugando contra un amigo, conecte el otro controlador al puerto 2.
3. Inserte el módulo de juego en el zócalo de la Super NES. Acomódelo con firmeza para que encaje bien en su lugar.
4. Encienda su consola (ON). Aparecerá la pantalla *FIFA 97*, el logotipo de EA SPORTS™. Si no ve nada, empiece de nuevo desde el paso 1.

RESUMEN DE CONTROLES



Nota: Hay dos modos de habilidad disponibles en *FIFA 97*: PRO y SEMI. Los movimientos posibles sólo en el modo Pro están en *itálica*. (Consulte Modos de habilidad)

SAQUE INICIAL	
Saque inicial	**Botón A, Botón B, Botón X,** o **Botón Y**
DEFENSA	
Entrada	**Botón Y**
Correr a toda velocidad (mantener pulsada)	**Botón X**
Cambiar de jugador	**Botón B**
Codazo	**Botón R**
Empujar	**L**
ATAQUE: BALÓN EN JUEGO	
Regatear	Teclas de dirección
Voleo/Picar	**Botón Y**
Correr a toda velocidad (mantener pulsada)	**Botón X**
Pase	**Botón B**+ Teclas de dirección
Lanzar	**Botón A**
Codazo	**Botón L**
Uno-Dos	**Botón R** para pasar, después **Botón R** para devolver
Celebrar el gol	**Botón Y, Botón B,** o **Botón A**

- Pulse las teclas de dirección en cualquier dirección para dirigir a un jugador o al balón.
- *Para conseguir movimientos más vigorosos, mantenga pulsado el botón Action.*

ATAQUE: BALÓN EN EL AIRE

Patada de tijera	**Botón Y**
Cabezazo a fondo	**Botón X**
Patada & Volea	**Botón A**

- Utilice el las Teclas de dirección **Izqda/Dcha** inmediatamente después del contacto con el balón, para imprimirle un sentido curvo al lanzamiento.

PORTERO (MANUAL)

ATAQUE SOBRE EL PORTERO

Cambiar de jugador	**Botón B**
Lanzarse a fondo	**Botón B**+ Teclas de dirección

EN POSESIÓN DEL BALÓN

Lanzar	**Botón B**
Cuadro de puntería	Teclas de dirección

SAQUE DE ESQUINA/LATERAL

Cambiar entre normal/receptor	**Botón Y**
Saque de banda/Pase	**Botón B**
Lanzar	**Botón A**
Repetición instantánea	
Retroceso/Avance **Izqda/Dcha**	**Botón Y** + Teclas de dirección
Juego	**Botón B**
Vista volante	**Botón A**

Pantallas MENU/OPTION (MENU/OPCIONES)

Desplazarse por las opciones	Teclas de dirección **Arriba/Abajo**
Cambiar las opciones	Teclas de dirección **Izqda/Dcha**
Selección/Avance de pantalla	**Botón START/Botón B**
Regresar a la pantalla anterior	**Botón X**

SELECCIÓN DE JUEGO

En la pantalla Selección de Juego puede elegir uno de los modos de juego disponibles en *FIFA 97* o seleccionar OPTIONS (Opciones) para personalizar los partidos.



- Para resaltar una opción, Teclas de dirección **Arriba/Abajo.**
- Para seleccionar una opción resaltada, pulse **START** o **Botón B**

Amistoso: Un simple partido de exhibición entre dos equipos que ha elegido. (Consulte *Un pequeño partido amistoso.)*

Liga: Seleccione un liga de las doce disponibles. Luego siga a ocho de los equipos a través del calendario de liga. (Consulte*La Liga*.)

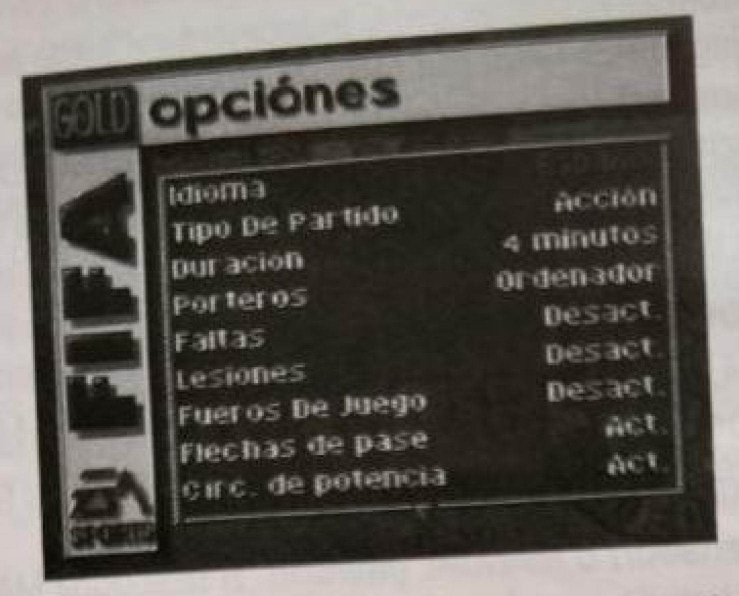
Torneo: Seleccione de 1 a 8 equipos para jugar un torneo. Los equipos con los mejores resultados del torneo irán a los Playoffs para determinar un campeón. (Consulte *Torneo*)

Playoffs: Si le gusta jugar los torneos, pero no dispone de tiempo para seguir cada ronda, el modo Playoff es el que mejor le irá. (Consulte *Playoffs*.)

Práctica: Utilice cualquiera de los seis escenarios de práctica para fortalecer los puntos flacos de su juego. Ud. elige el nivel del contrincante. (Consulte *Práctica*)

Opciones: Vaya al menú Opciones para establecer la Duración de un tiempo, el Tipo de juego, el Tipo de partido, el Estado del terreno, y mucho más. (Consulte *Opciones*)

OPCIONES



Puede especificar sus propias opciones en las pantallas Match Select Pre-game (Selección previa de partido), Pause (Pausa), y Half Time (Descanso). Algunas opciones sólo pueden cambiarse antes de que empiece la competición. Son las que están resaltadas en gris en las pantallas Pause (Pausa) y Half Time (descanso).

1. Para definir las opciones desde la pantalla Match Select (Selección de partido), Teclas de dirección **Abajo** para resaltar OPTIONS y pulse **el botón B**. Aparecerá la pantalla Options (Opciones).
2. Teclas de dirección **Arriba/Abajo** para resaltar una opción.
3. Teclas de dirección **Izqda/Dcha** para cambiar las opciones del juego.
4. Pulse el botón **START** para aceptar sus selecciones y regresar a la pantalla Match Select (Selección de partido).

- Para regresar a la pantalla Selección de partido sin hacer ningún cambio, pulse **el botón X**.

  Note: Estos controles funcionan en todos los menús de *FIFA 97*, de modo que debe aprendérselos y usarlos en todas las pantallas.

DESCRIPCIÓN DE LAS OPCIONES

Nota: Las opciones por defecto aparecen en **negrita**.

LANGUAGE (IDIOMA)

Dispone de seis opciones para el idioma de las pantallas: **ENGLISH (Ingles)**, DEUTSCH (Alemán), FRANÇAIS (Francés, ESPAÑOL (Español), ITALIANO (Italiano), y SVENSKA (Sueco).

MATCH TYPE (TIPO DE PARTIDO)

Seleccione SIMULATION (Simulación) y experimente el juego tal y como es en la realidad; los jugadores sienten la fatiga, y Ud. está limitado a tres sustituciones como máximo. Seleccione **ACTION (Acción)** y jugará un partido más rápido y excitante; la velocidad del juego se acelera, los jugadores no se cansan, y dispone de sustituciones sin límite. Esta opción solo puede cambiarse antes de empezar la competición.

HALF LENGTH (DURACIÓN DE UN TIEMPO)

(En minutos) 2, 4, 6, 8, 10, 20, o 45. Esta opción solo puede cambiarse antes de empezar la competición.

GOAL KEEPERS (PORTEROS)

COMPUTER Ordenador) o MANUAL (Manual). Si selecciona MANUAL, Ud. controla a su portero en aras de defender su portería. Esto le añade dificultad a su juego; le sugerimos que seleccione COMPUTER hasta que haya adquirido cierta pericia en *FIFA 97*.

FOULS (FALTAS)

Seleccione **OFF** y el árbitro no pitará las faltas. Seleccione NORMAL, y cualquier patada o empujón ilegal puede ocasionar que el árbitro le muestre una tarjeta roja o amarilla. NO BOOKINGS (Sin tarjetas) significa que el árbitro pita las faltas, pero no saca tarjetas a los jugadores. (Consulte *Tarjetas.*)

INJURIES (SANCIONES)

Con esta opción activa ON, todos los jugadores pueden sufrir lesiones.

OFF-SIDES (FUERA DE JUEGO)

Seleccione ON (Activado) u **OFF (Desactivado)**. La regla Fuera de juego establece que tiene que haber al menos dos defensas (incluyendo al portero) entre un atacante y la meta cuando se pasa al balón al atacante en la mitad del campo contrario. Esto sólo se aplica cuando el atacante está en posición de interferir con el juego. Un jugador puede estar en fuera de juego en su propia mitad del campo, inmediatamente después de un saque de banda o de esquina.

Cuando un jugador está en posición de fuera de juego, el árbitro señala falta y aparecerá un icono de Fuera de juego junto al nombre del jugador que ha cometido la falta.

> **Nota:** Cuando la opción de Fuera de juego está activada, el árbitro otorga un tiro libre por todos los fuera de juego, inclusive si la opción Fouls (Faltas) está desactivada.

PASSING ARROWS (FLECHAS DE PASE)

ON (Activado) u OFF (Desactivado). Cuando está activado los jugadores de su equipo tienen una flecha apuntando hacia ellos.

CÍRCULO DE POTENCIA

ON (Activado) u OFF (Desactivado). Le permite ver la cantidad de potencia aplicada a un lanzamiento (Consulte Círculo de potencia)

Nota: Cuando el balón está en el campo, mantener el botón Action pulsado incrementa la potencia.

PLAYER NUMBERS (NÚMERO DE JUGADORES)

ON (Activado) u OFF (Desactivado). Muestra el número de cada jugador en su jersey.

CLOCK (RELOJ)

CONTINUOUS (Continuo) o OUT OF PLAY (Fuera de juego). En el modo Continuo el tiempo no se detiene cuando el balón está parado. Sin embargo, para evitar que los jugadores pierdan tiempo intencionalmente, el árbitro añade un tiempo adicional para compensar el de los tiros libres y los Saques de banda. En el modo Fuera de juego, el reloj se detiene cuando el balón está en fuera de juego. Esta opción solo puede cambiarse antes de empezar la competición.

Nota: El reloj empieza a correr después del saque inicial.

TIME DISPLAY (TIEMPO)

La pantalla del tiempo puede activarse (**ON**) o desactivarse (OFF).

AUTO REPLAY (REPETICIÓN AUTOMÁTICA)

Cuando está activa, se visualiza automáticamente la repetición de los goles. Cuando está desactivada, aparece el marcador.

Nota: Sólo es posible celebrar un gol con la opción Repetición automática desactivada.

KEEPER (PORTERO)

Esta opción sólo está disponible en modo INDOOR. Seleccione **IN**, y un jugador protegerá cada meta.Con la opción desactivada OUT, la intensidad del juego se incrementa, se añade un atacante a cada equipo y ningún jugador protege el arco.

PITCH TEXTURE (TEXTURA DEL CÉSPED)

Muestra e corte del césped del terreno de juego. Seleccione entre **AJEDREZADO**, HORIZONTAL, y VERTICAL.

SOUND (SONIDO)

Cambie entre música y efectos de sonido. SFX (Efectos de sonido) incluye sonidos del público, el árbitro y de la pantalla de menú; MUSIC (Música) sólo es audible durante las pantallas de menú. Seleccione entre **MUSIC AND SFX**, OFF, SFX ONLY (Música y efectos de sonido, Desactivado y Sólo efectos de sonido), y MUSIC ONLY. (Sólo música)

ERASE LEAGUE (BORRAR LIGA)

(Sólo aparece cuando hay una liga guardada) Seleccione YES (Si) para borrar una liga guardada.

ERASE TOURNAMENT (BORRAR TORNEO)

(Sólo aparece cuando hay un torneo guardado) Seleccione YES (Si) para borrar un torneo guardado.

UN PEQUEÑO TORNEO AMISTOSO

Si está interesado en un simple partido entre dos equipos profesionales, seleccione FRIENDLY (Amistoso) de la pantalla Match Select (Selección de partido). El grado exacto de la amistosidad del enfrentamiento es cuestión suya.

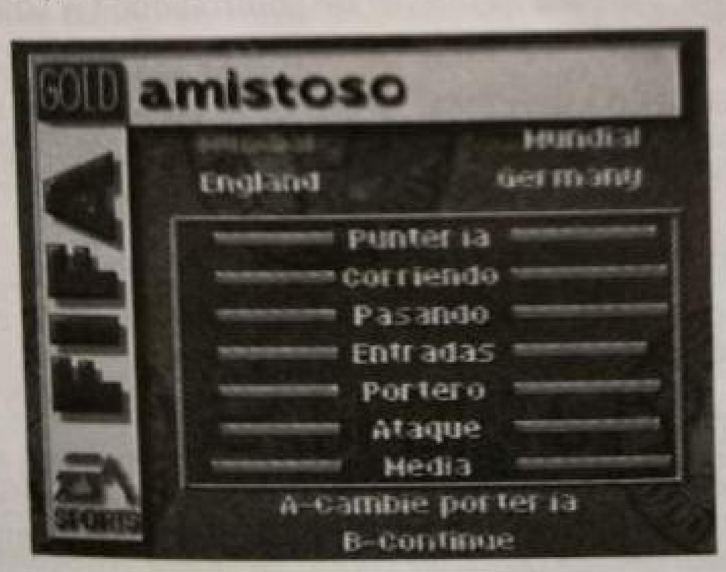
STADIUM SELECT (SELECCIÓN DE ESTADIO)

Imagine a sus dos equipos favoritos en pleno enfrentamiento. Ahora encierre toda esa energía entre cuatro paredes, reduzca el personal a 6 por equipo, llévelos a un campo de madera, y obtendrá toda la emoción del auténtico fútbol sala. Algo nuevo en *FIFA 97*, seleccione entre un partido estándar OUTDOOR o uno a toda velocidad INDOOR.

- Para cambiar entre los estadios OUTDOOR e INDOOR, Teclas de dirección **Arriba/Abajo**.
- Para aceptar su selección, pulse **Botón B**. Aparecerá la pantalla Select Teams (Selección de equipos).

  Consejo EA Pulse el botón **START** de la pantalla Stadium Select (Selección de estadio) para ir directamente al partido con los equipos por defecto.

SELECT TEAMS (SELECCIÓN DE EQUIPOS)



Para seleccionar su liga, Teclas de dirección **Izqda/Dcha**. Teclas de dirección **Abajo** para resaltar el equipo, luego Teclas de dirección **Izqda/Dcha** para desplazarse por los equipos de esa liga. Para seleccionar un equipo del otro lado, pulse **el botón A**. Cuanto más larga sea la barra, mayores serán las calificaciones de habilidad del equipo en ese aspecto del juego.

- Cuando haya terminado, pulse **el botón B** para ir a la pantalla Controllers (Controladores).

PANTALLA CONTROLLERS (CONTROLADORES)



Desde la pantalla Controladores, Ud. decide quién controla cada equipo, y si un equipo está controlado por uno o varios jugadores.

CONFIGURAR UN JUEGO MULTIJUGADOR

Pueden unirse a un partido EA SPORTS *FIFA 97* hasta siete jugadores. Necesitará el adaptador Multijugador y un controlador por cada jugador.

- Conecte un controlador al puerto de controlador 1 y conecte el adaptador Multijugador al puerto 2, en la parte frontal de su Super NES.
- Empuje el pequeño interruptor negro de la parte frontal de su adaptador Multijugador, marcado **Select 2P <—> 3-5P**, dejándolo en la posición 3-5P.
- El Jugador 1 utiliza el controlador conectado al puerto 1. Los Jugadores 2 al 5 usarán los controladores conectados al adaptador.

  Nota: El adaptador Multijugador no está diseñado para el Super NES Super Scope® o el ratón Super NES ®.

EL ICONO DEL CONTROLADOR

Aparecerán dos equipos en la pantalla Controllers (Controladores). El equipo local a la izquierda, el equipo visitante a la derecha. En el campo, cada controlador controlará al jugador con el círculo del color identificativo correspondiente.

MÚLTIPLES JUGADORES

Hay dos o más jugadores conectados a la Super NES, aparecerá un icono por cada controlador en el centro de la pantalla. El icono para el controlador 2 es el que se encuentra en primer lugar del grupo, y el icono del controlador 5 es el último. En el campo, cada controlador controla al jugador de su correspondiente color.

CONTROLADOR #	CÍRCULO DE COLOR
1	Amarillo
2	Rojo
3	Azul
4	Blanco
5	Negro

Para seleccionar equipos:

- Pulse las tecla de dirección **Izqda/Dcha** para mover el icono del controlador debajo de un equipo.. Si un icono de controlador permanece en el centro de la pantalla, ese controlador está inactivo; si no se asignan iconos de controlador a un equipo, el ordenador controlará a ese equipo durante el juego.

  Nota: Es posible reasignar un controlador durante el juego.

SKILL LEVEL (NIVEL DE HABILIDAD)

Pro le proporciona un control total del balón y libertad de pases. Si es Ud. un recién llegado a *FIFA 97*, empiece en el nivel Semi; la CPU le ayudará en el control del balón.

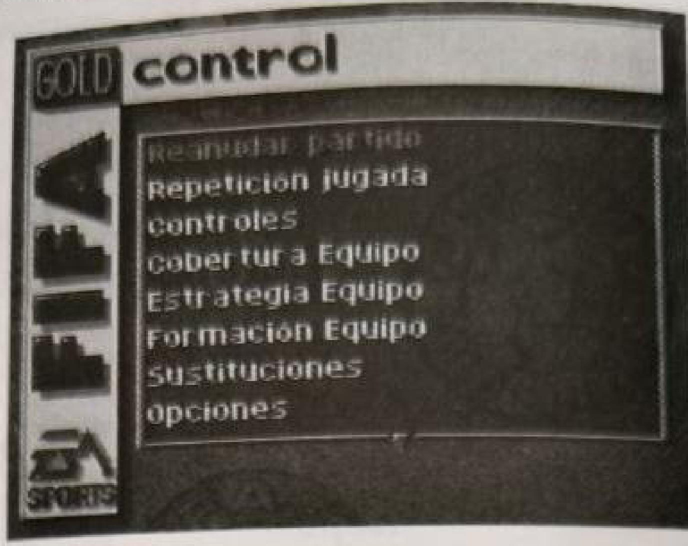
- Teclas de dirección **Arriba/Abajo** para cambiar entre nivel de habilidad PRO y **SEMI**.

DIRECCIÓN DEL CONTROL

Puede cambiar la respuesta de sus teclas de dirección para compensar el ángulo de 30° usado para visualizar la acción del campo. La dirección del control es, normalmente, diagonal. Teclas de dirección **Arriba** para mover a los jugadores hacia campo arriba. Cuando la dirección del control es exacta, pulse las tecla de dirección en la dirección en que desea que corran los jugadores.

- En la pantalla Controllers (Controladores), pulse **el botón A** para cambiar la dirección del control.
- Una vez que se ha asignado cada controlador a un equipo (o se han dejado en posición neutral), pulse el botón **START** para ir a la pantalla Control.

PANTALLA CONTROL



Nota: No es posible ajustar su COVERAGE, STRATEGY (Cobertura, Estrategia), y FORMATION (Formación) en un partido Indoor. Para configurar su equipo, resalte la opción deseada y pulse el **botón B**.

La pantalla Control aparece antes de que empiece el juego. En esta pantalla, puede seleccionar el cobertura de su equipo, la estrategia, la formación, la alineación inicial y otras opciones.

- Para ir directamente al campo y jugar con las opciones por defecto, pulse el botón **START**.

START GAME (EMPEZAR PARTIDO)

Sale de la pantalla Control y aparecen las alineaciones en el campo.

CONTROLLERS (CONTROLADORES)

Cambia la configuración de control Control Setup que ha elegido anteriormente. Puede cambiar el equipo que controla durante el partido. (Consulte *Pantalla Controllers*)

TEAM COVERAGE (COBERTURA DEL EQUIPO)

Ajusta el alcance de la cobertura de sus jugadores en el campo.

- Teclas de dirección **Arriba/Abajo** para resaltar DEFENCE, MIDFIELD, (Defensa, Mediocampista o ATTACK. (Delantero).
- Teclas de dirección Izqda/Dcha para ajustar la longitud de la flecha en el campo. La flecha del Mediocampo puede extenderse hacia la defensa o el ataque.

INFORMACIÓN DE COBERTURA

Mientras más jugadores de la defensa suban hacia el campo contrario, hay más probabilidades de que se encuentre sin las defensas suficientes cuando el adversario contraataque.

Si deja a los mediocampistas agrupados en el centro del campo, será difícil que jueguen con los defensas y delanteros. Si extiende demasiado su campo de acción, es posible que acaben muy fatigados.

El área del campo cubierta por sus jugadores delanteros depende de la estrategia elegida.(Consulte *Team Strategy*.) Si está jugando con LONG BALL (Balones largos) está bien dejarlos siempre en la zona delantera del campo enemigo, pero si elige DEFEND (Defender) es posible que tengan que correr campo abajo.

- Una vez que ha ajustado su Team Coverage (Cobertura de campo), pulse **el botón B** para ir directamente a la pantalla Strategy (Estrategia).

TEAM STRATEGY (ESTRATEGIA DE EQUIPO)

Utilice esta opción para seleccionar una estrategia para su equipo.

- Teclas de dirección para desplazarse por las estrategias disponibles. Los diagramas del campo cambian para mostrar la estrategia.

STRATEGY INFORMATION (INFORMACIÓN DE ESTRATEGIA)

None (Ninguna): El ordenador selecciona automáticamente una estrategia para la situación actual del campo.

Long Ball (Balón largo): El balón es lanzado campo arriba, con los jugadores de mediocampo y atacantes compitiendo por alcanzarlo. Se conoce como Ruta 1; esta estrategia es simple, directa, y trabaja mejor cuando dispone de centro-delanteros altos con buen juego de cabeza. Sin embargo, los puristas dicen que esta estrategia carece del refinamiento del juego técnico.

All Out Defend (Todos en defensa): Los jugadores se sitúan detrás del balón en un intento de rechazar el ataque adversario con el sólo argumento de los números. Elija esta opción si espera un martilleo constante de los delanteros contrarios, o en los momentos cruciales de un partido en que está defendiendo una corta ventaja.

Attack (Ataque): Una estrategia abierta diseñada para maximizar las posibilidades de gol, con los defensas subiendo y los mediocampistas apoyando a los hombres de ataque.

Defend (Defensa): Una estrategia de resguardo que coloca a los mediocampistas dentro y alrededor de su propio terreno para formar una barrera defensiva extra.

All Out Attack (Todos en ataque): Todos los jugadores suben al mediocampo enemigo y dejan poco protegido su propio terreno. Utiliza esta estrategia cuando el tiempo se está agotando y la derrota es casi inevitable.

- Una vez que haya elegido su estrategia de campo, pulse **el botón B** para ir directamente a la pantalla Formation (Formación).

TEAM FORMATION (FORMACIÓN DEL EQUIPO)

Define la formación de sus jugadores en el campo. Las **X** amarillas marcan la posición de los jugadores en el campo.

Nota: Diferentes equipos tienen diferentes formaciones por defecto.

- Teclas de dirección para desplazarse por las formaciones disponibles. Los diagramas del campo ilustran cada formación.

FORMATION INFORMATION (INFORMACIÓN DE LA FORMACIÓN)

3-5-2: Un mediocampo bien conformado intenta recuperar el balón antes que amenace a los 3 hombres de la defensa, y lo devuelve a los delanteros.

4-4-2: Con cuatro hombres guardándole las espaldas y un mediocampo robusto no hay muchas posibilidades para que su oponente pueda hacerle un gol.

Sweeper: Una variación del 4-4-2, el Sweeper refuerza a los 3 hombres de la defensa con un defensa libre, "the sweeper," que controla la zona detrás de ellos. Si la pelota logra atravesar la defensa, el sweeper la "barre" hacia delante y aleja el peligro.

4-2-4: Una formación convencional, aunque con un mediocampo débil, que permite un juego fuerte en cualquiera de los lados del campo. Es especialmente efectiva en conjunción con estrategias de ataque.

4-3-3: Se considera una formación más fiable; el 4-3-3 ofrece una cobertura equilibrada sobre todo el campo, con un hombre libre extra en el mediocampo que puede bajar para ayudar a la defensa o subir para apoyar el ataque.

- Después de seleccionar una formación, pulse el botón **START**. Aparecerá la pantalla Control.

STARTING LINEUP (ALINEACIÓN INICIAL)



Use esta opción para definir su alineación inicial. La posición de los jugadores está, asignada en pantalla por las siguientes letras: **F**=Delantero, **G**=Portero, **D**=Defensa, **M**=Medicampista.

Nota: Un portero sólo puede ser sustituido por otro portero.

1. Resalte el nombre del jugador que desea quitar del juego y pulse **el botón A**.
2. Resalte el nombre del jugador que desea introducir en el juego y pulse **el botón A**. Aparecerá un mensaje de confirmación para confirmarle que la sustitución se ha realizado.

- Antes de sustituir a un jugador, Teclas de dirección **Izqda/Dcha** para revisar su Skill Ratings (Evaluación de habilidades).
  (Consulte *Evaluación de habilidades*)
- Antes de hacer un cambio, pulse el botón B para cancelar la sustitución y elegir a otro jugador.

3. Para regresar a la pantalla Control, pulse el botón **START**.

Consejo EA Si un jugador ha sido expulsado del campo por falta grave, utilice la opción Substitutions (Sustituciones) para reposicionar a los jugadores restantes. Intente rellenar el hueco dejado por la expulsión.

Nota: En el modo Indoor, el equipo de 6, incluyendo al portero, empieza con una alineación, cuya parte de retaguardia se conforma con los jugadores disponibles para las sustituciones. Separados estos dos grupos, es el mediocampista quien reemplaza al portero si selecciona Keeper OUT (Sin portero) de la pantalla Options (Opciones). (Consulte ***Keeper***)

OPTIONS (OPCIONES)

Modifica cualquiera de las opciones de juego elegidas anteriormente. (Consulte la sección *Opciones*)

PAUSING THE GAME (PAUSA)

Cuando el juego se detiene, aparece una lista de opciones idéntica a la de la pantalla (Fianl del mediotiempo)

Para hacer una pausa durante el juego:

- Pulse el botón **START**. El juego se detiene y aparece la pantalla Game Paused (Pausa)
- Seleccione RESUME GAME ()Reanudar juego) para regresar a la acción.
- Seleccione QUIT (Salir) para regresar a la pantalla Match Select (Selección de partido)

ON THE FIELD (EN EL CAMPO)

KICK OFF (SAQUE INICIAL)

Antes de empezar cada tiempo y después de cada gol, los jugadores toman posiciones en cualquiera de los lados del circulo central.

Para hacer el saque inicial:

- Con ambos equipos en formación de Kick Off (Saque inicial), pulse el botón **A** o el botón **B** para pasar a su compañero.

  Consejo EA No está permitido que ningún jugador que defiende permanezca en el círculo central hasta que el juego no haya comenzado.

POWER CIRCLE (CÍRCULO DE POTENCIA)



Es importante controlar la potencia que pone en el movimiento del balón. Por ejemplo, cuanto más fuerza tenga un disparo, menos preciso será. Para ver la potencia que pone en sus disparos, voleas, lanzamientos o saque de esquina, vea el círculo de potencia debajo del jugador. El Círculo de potencia aparece cuando un jugador humano tiene la posesión del balón. Cuando el círculo está lleno, el jugador imprimirá la máxima potencia al disparo.

- Para poner más potencia cuando el jugador está en posesión del balón, pulse y mantenga pulsado el botón Acción

BALL CONTROL (CONTROL DEL BALÓN)

Un jugador con un alto nivel de habilidad controla el balón de forma más precisa. Sin embargo, cuanto más rápido se mueva, sus regates serán más susceptibles de intercepción.

Nota: Cuanto más estrechamente controle el jugador el balón, más difícil es para un adversario quitárselo o detenerlo.

- Para despejar un balón o intentar un pique, pulse **el botón Y**.
- Para pasar a su compañero más cercano, pulse **el botón B**. Las teclas de dirección dirigen el pase.
- Para correr mientras se está en posesión de la pelota, mantenga pulsado **el botón X** + Teclas de dirección.
- Para disparar sobre el portero desde cualquier lugar del campo, pulse **el botón A**.

Sólo en modo Pro:

- Para un pase Uno-Dos, pulse **el botón R** para pasar, luego el botón **R** para devolver al jugador que inició la jugada.
- Cuando se encuentre cerca de su adversario, pulse **el botón R** para intentar darle un codazo.
- Para un pase de un tiempo o una patada, pulse **el botón A** o **B**.

Nota: ¿Qué es un partido de fútbol sin celebración? Después de que un jugador marque un gol, y el círculo se halla aún debajo de él, pulse el botón **A** o **Y** para que suene una corneta y el botón **B** para gritar "GOL!". SFX (Efectos de sonido) deben estar activos y Auto Replay (Repetición automática) desactivada. (Consulte Opciones)

DEFENCE (DEFENSA)

No subestime la importancia de una defensa sólida

- Para realizar una entrada, pulse **el botón Y**. Esta es la mejor forma de robarle el balón a un atacante adversario. (En modo Pro, en cualquier momento/En modo Semi, con la cobertura apropiada)
- Para cambiar el control al jugador más cerca al balón, pulse **el botón B**.
- Para acelerar la velocidad, pulse **el botón X**.

Sólo en modo Pro:

- Para ser un poco duro, pulse **el botón R** para dar un codazo, o **el botón L** aplastar a su adversario.

BALL IN THE AIR (BALÓN EN EL AIRE)

Hacer una tijera, dar un cabezazo o una volea, depende de la altura del balón en el momento de la ejecución, y de cuán cerca se halle de la red.

Para llevar a cabo un movimiento especial:

1. Cuando el balón esté en el aire, pulse **el botón X** o **Y**.
2. Después de hacer contacto con el balón, use las Teclas de dirección para darle al tiro una curva suave.

Sólo en modo Pro:

- Para un disparo de un tiempo inmediato, pulse **el botón A**.
- Para un cabezazo a puerta, pulse **el botón B**.

MODOS NORMAL Y RECEIVER (RECEPTOR)

Los modos Normal y Receiver (Receptor) están disponibles para los saque de esquina, saques de banda y situaciones de tiro a puerta. Si el nivel de habilidad está configurado en PRO (Profesional), puede acceder a jugadas de tiro libre.

NORMAL

El modo Normal tiene un círculo debajo del poseedor del balón.

RECEIVER (RECEPTOR)

Le permite pasar/lanzar el balón a una posición determinada del campo.

para utilizar el modo Receiver (Receptor):

1. Cuando sus jugadores están en posición para un saque de esquina, un saque de banda o un tiro a puerta, mueva las Teclas de dirección para mover el Target Box (Cuadro de puntería) hacia la posición del campo deseada.
2. Para entrar en el modo Receiver (Receptor) pulse **el botón Y**. Su receptor estará sobre un círculo de color determinado.
3. Use las Teclas de dirección para mover al receptor a una posición diferente del campo.

- Para regresar al modo Normal, pulse **el botón Y**. Esto devuelve el círculo al poseedor del balón y el Cuadro de puntería al campo.

4. Pulse **el botón A** o **B** para disparar/sacar el balón al juego.

SET PLAYS (JUGADAS ENSAYADAS)

En cada oportunidad de tiro libre, puede utilizar el cuadro de puntería para ejecutar una jugada ensayada.

1. Para cambiar entre las tres Set Plays jugadas ensayadas, pulse **el botón Y.** Un balón de fútbol muestra la dirección de cada jugada.
2. Para ejecutar la jugada, pulse **el botón A**.

O

1. Cuando el jugador esté en posición de tiro libre, **pulse el botón B** para acceder al cuadro de puntería. Use las Teclas de dirección para mover el cuadro de dirección a la posición del campo deseada.
2. Pulse **el botón A**, **B**, o para poner el balón en juego.

KEEPER'S BALL (BALÓN DE PORTERÍA)

Cuando el balón está en manos del portero, hay un Balón de portería. Incluso cuando los porteros están configurados en COMPUTER (Ordenador), los humanos con el círculo de color apropiado controlan a los porteros en posesión.

- Para lanzar o patear, pulse **el botón B**. Teclas de dirección en cualquier dirección para patear o lanzar al defensa más cercano.
- Para lanzar o patear usando el cuadro de dirección, pulse **el botón Y.** Aparecerá el cuadro de dirección. Use las Teclas de dirección para mover el cuadro de dirección, luego pulse **el botón B** para lanzar o patear.

BALL OUT OF PLAY (BALÓN EN FUERA DE JUEGO)

El balón está en fuera de juego cuando toda la circunferencia ha sobrepasado la línea de banda o la línea de gol. Esto ocasiona uno de cuatro diferentes métodos de reanudar el juego:

Goal (Gol): Después de cada gol, los jugadores retoman sus posiciones a ambos lados del círculo central, y el equipo que ha recibido el gol efectúa el saque inicial. Consulte *Kick Off* (Saque inicial)

Goal Kick (Tiro de gol): Un jugador atacante dispara hacia la portería y ninguno de los defensas toca el balón en su camino hasta la línea de gol. El balón se coloca automáticamente en la esquina del área de portería. Consulte *Balón de portería.*

Corner Kick (Saque de esquina): Cuando el último jugador que ha tocado el balón en su camino hacia la línea de gol ha sido un defensa o el portero, se realiza un saque de esquina desde el semicírculo marcado por una bandera. El jugador que realiza el saque se elige automáticamente. Consulte *Modos Normal y Receiver (Receptor).*

- Use las Teclas de dirección para dirigir el cuadro de puntería, luego pulse **el botón A** o **B** para patear el balón.

Throw-In (Saque de banda): Se saca desde una banda lateral cuando el balón sale del juego. Consulte *Modos Normal y Receiver (Receptor).*

- Use las Teclas de dirección para dirigir el cuadro de puntería, luego pulse **el botón A** o **B** para sacar el balón.

INFRINGEMENTS (SANCIONES)

Los penalties pitados como sanciones hacen el juego más amistoso.

Free Kicks (Tiros libres): Se obtienen por faltas o infracciones técnicas. En esto se incluye patadas violentas o fuera de tiempo, empujar a un jugador sin balón, y posiciones adelantadas.

Cuando obtenga un tiro libre, el balón se colocará donde haya sucedido la infracción.

- Pulse el **botón X** para realizar un tiro corto al jugador más cercano. Use las Teclas de dirección para dirigir el balón.

- Si está dentro de la cobertura, pulse **el botón A** para hacer tirar directamente sobre la portería.

  Nota: Los jugadores adversarios deben colocarse a 10 yardas del balón hasta que el tiro se haya cobrado.

Penalties: Se obtienen cuando tiene lugar una infracción de tiro libre dentro del área de penalti. El balón se coloca en el punto de penalti, y sólo se permite que se permanezcan en el área su portero y el jugador que va a efectuar el tiro. Deberá intentar bloquearlo incluso si el portero está controlado por el ordenador.

Para tapar un penalti:

- Para lanzarse cuando lanzan el balón , Teclas de dirección **Izqda/Dcha** y pulse **el botón B**.

Para llevar a cabo un tiro de penalti:

- Para seleccionar otro jugador que realice el tiro, pulse **el botón B**. Querrá tener a su jugador más preciso en el trance.
- Para disparar, pulse **el botón A**. Use las teclas de dirección para dirigir la pelota en el aire.

  Nota: Cuando los jugadores humanos controlan a más de un jugador por equipo, el jugador que ha sido víctima de la infracción cobrará el penalti.

BOOKINGS (TARJETAS)

Si el árbitro considera que una falta ha sido particularmente peligrosa, probablemente muestre al jugador culpable una tarjeta amarilla. El juego se detiene mientras el árbitro anota el nombre del jugador. Si el jugador reincide, recibirá una tarjeta roja, el juego se detiene y el jugador culpable es expulsado del juego. Un jugador expulsado no puede ser sustituido, así, después de la primera expulsión, el equipo se quedará con diez jugadores en el campo. Se puede jugar con un mínimo de siete jugadores.

Nota: Para que las tarjetas se vean, Fouls (Faltas) debe estar configurado en NORMAL en el menú Options (Opciones) (Consulte *Faltas*.)

HALF TIME (DESCANSO)

Cuando el árbitro señala el final de la primera parte, ambos equipos salen del campo y aparece el informe del primer tiempo Half Time Report. Este informe proporciona información pertinente sobre el primer tiempo del partido en disputa. Score, Shots On Goal (Marcador, Tiros a puerta), y Saves (Tiros tapados).

On Goal, and Saves.

- Para ir a la pantalla End of Half (Final del medio tiempo), pulse **el botón START**. Las opciones mostradas antes del partido reaparecen con los añadidos de Instant Replay, Substitutions, Game Stats (Repetición instantánea, Sustituciones, Estadísticas de juego), y Summaries (Resúmenes). (Consulte *Control*.)

RESUME GAME (REANUDAR JUEGO)

Seleccione RESUME GAME (Reanudar juego) cuando esté listo para regresar a la competición. Volverá al saque inicial para el segundo tiempo y se aplicará cualquiera de los cambios que haya hecho en Control.

INSTANT REPLAY (REPETICIÓN INSTANTÁNEA)

¿Quiere revivir un momento clásico? Seleccione INSTANT REPLAY(Repetición instantánea) *inmediatamente* después de la jugada.

Se repetirán los últimos diez segundos y un icono controlador aparecerá en la pantalla mostrando los controles de Repetición instantánea.

Para ver una repetición instantánea:

- Para retroceder o avanzar en la acción, pulse **el botón Y**, y las Teclas de dirección **Izqda/Dcha**.
- Para repetir la acción a velocidad normal, pulse **el botón B**. La repetición se llevará a cabo hasta que pulse **el botón B** otra vez o hasta que finalice.
- Para centrar la cámara en el balón, pulse **el botón A**.

SUBSTITUTIONS (SUSTITUCIONES)

En modo Simulation (Simulación), el número de sustituciones por juego se limita a tres; no hay límites en el modo Action (Acción). Cambie las alineaciones en la pantalla Substitutions (Sustituciones) de la misma manera que en la pantalla Starting Lineups (Alineación inicial)

GAME STATS (ESTADÍSTICAS DEL JUEGO)

La pantalla Game Stats (Estadísticas del juego) presenta las estadísticas actuales de ambos equipos en ocho categorías:

Para ver las estadísticas del juego:

- Teclas de dirección **Arriba/Abajo** para desplazarse por las categorías estadísticas.
- Pulse **el botón B** para cambiar entre las pantallas Game Stats, Score (Estadisticas de juego, Marcador) y Foul Summary (Resumen de faltas).

SCORE SUMMARY (RESUMEN DE MARCADORES)

La pantalla Scoring (Resumen de marcadores) muestra los últimos diez goles marcados, los jugadores que anotaron los goles, el equipo que los recibió, y el minuto exacto del gol.

FOUL SUMMARY (RESUMEN DE FALTAS)

La pantalla Fouls (Faltas) muestra la lista de todos los jugadores cuyas acciones han ocasionado tarjetas rojas o amarillas, el equipo al que pertenecen y el momento en que la falta tuvo lugar.

QUIT (SALIR)

Termina el partido actual.

END OF GAME (FINAL DEL PARTIDO)

Al final de un juego amistoso, regresará a la pantalla Control. Puede revisar los Resúmenes, ver una repetición instantánea de la última jugada, o Salir y regresar a la pantalla Match Select (Selección de partido).

LEAGUE PLAY (JUEGO DE LIGA)

Al seleccionar LEAGUES (Ligas) de la pantalla Match Select (Selección de partido) le llevará a la pantalla Stadium Select (Selección de estadio). Después de seleccionar el, estadio, Ud. puede seleccionar una liga.

Para seleccionar una liga:

- Tecla de dirección **Derecha** para cambiar entre las opciones de liga.
- Para seleccionarla, pulse **el botón B**.

Cada equipo de la liga juega con todos los demás equipos dos veces, para determinar al campéon de liga. El campeón gana la Copa Nacional y se le invita a la Copa de Campeones. Además, después de cada liga, los 16 primeros equipos internacionales (incluyendo al menos un equipo de cada país) participan en el torneo Copa de Naciones.

SELECTING LEAGUE TEAMS (SELECCIÓN DE EQUIPOS DE LIGA)

Una vez que ha seleccionado una liga, aparece la pantalla League Select Team (Selección de equipos de liga). Aquí puede introducir hasta ocho equipos que va a seguir durante la temporada de liga.

Para elegir los equipos que va a seguir:

1. Tecla de dirección **Derecha** para desplazarse por los equipos.
2. Pulse **el botón A** para añadir un equipo a la lista.
- Para borrar un equipo de la lista, pulse **el botón B**.
3. Cuando haya elegido **todos los equipos que desee seguir**, pulse **el botón START** para ir a la pantalla League Standings (Puntuaciones de liga). Consulte *Puntuaciones de liga*. Pulse **el botón START** otra vez para ir a la pantalla Controllers (Controladores).
4. En la pantalla Controllers (Controladores), pulse **el botón START** para ir a la pantalla Control.

Los equipos que selecciona para la liga se numeran de 1 a 8. Si selecciona menos de 8 equipos, los espacios sobrantes de la liga se llenan con equipos elegidos aleatoriamente. Estos equipos no se numeran. Ud. juega sólo con los equipos numerados.

LEAGUE STANDINGS (PUNTUACIONES DE LIGA)

La pantalla League Standings (Puntuaciones de liga) aparece antes del primer partido de liga y entre partido y partido. Muestra los registros de sus victorias y derrotas y la puntuación total. El color amarillo resaltado indica los siguientes dos equipos que van a enfrentarse.

CONTROLLERS (CONTROLADORES)

Consulte *Controladores*.

TOURNAMENT PLAY (JUEGOS DE TORNEO)

Al seleccionar TOURNAMENTS (TORNEOS) en Match Select (Selección de partido), en la pantalla aparece el diálogo para la Tournament Selection (Selección de Torneo).

En los torneos los equipos se organizan en grupos de cuatro. Cada uno de los equipos juega contra el resto de los que componen su grupo una vez. Los dos equipos que quedan en primer lugar se clasifican para la siguiente fase de playoff del torneo. El ordenador también clasificará a los cuatro primeros equipos clasificados en un torneo de 24 equipos (por ejemplo, en el caso de un torneo de carácter mundial).

Tournament (Torneos) y Team Selections (Selección de equipos) funcionan de la misma forma que League (Liga) y Team Selections (Selección de equipos). Para ver los Today's Games (Partidos del día), las puntuaciones, y las clasificaciones tenemos que hacer exactamente lo mismo que en League Play (Juego de liga). (Consulte *Juego de Liga*.)

PLAYOFFS

Al seleccionar PLAYOFFS (Playoffs) en Match Select (Selección de partido), en la pantalla aparece el diálogo para la Playoff Selection (Selección de playoff). Playoff (Playoff) y Team Selections (Selección de equipos) funcionan de la misma forma que League (Liga) y Team Selections (Selección de equipos). Para ver los Today's Games (Partidos del día), las puntuaciones, y las clasificaciones tenemos que hacer exactamente lo mismo que en League Play (Juego de liga). (Consulte *Juego de Liga*.)

La configuración de los partidos en el caso de los Playoff es la misma que en los Tournament Play (Juegos de Torneo). Sin embargo, en los playoffs se salta la fase inicial.

ARBOL PLAYOFF

El árbol de los Playoff nos muestra cada equipo en el formato de una única eliminatoria y aparece antes que la pantalla de los controladores. Compruebe cuáles son los equipos que han pasado a la siguiente eliminatoria

- Desde el árbol de playoff, utilice la tecla de dirección **Derecha** para desplazarse por toda la pantalla.

CONTINUE PLAY (CONTINUAR EL JUEGO)

CONTINUE (CONTINUAR) es una opción adicional en la pantalla Game Over (Fin de la partida) que aparece después de League (Liga), Tournament (Torneo), y Playoff (Playoff). CONTINUE (CONTINUAR) le devuelve a la pantalla actualizada de Standings (Puntuaciones) o al Playoff Tree (Arbol de playoff) de forma que puede continuar con su serie.

SAVED GAMES (JUEGOS GUARDADOS)

Debe finalizar un partido por completo para que la League (Liga), el Tournament (Torneo), o el Playoff (Playoff) se guarde de forma automática.

- Para continuar con una League (Liga), Tournament (Torneo), o Playoff (Playoff) que estaba jugando, seleccione dicho modo en la pantalla Match Select (Selección de partido), a continuación elija YES (Sí) en el cuadro de diálogo Resume (Continuar).
- Para borrar unaLeague (Liga) o Tournament (Torneo) que tenga guardado, consulte *Borrar liga o Borrar torneo.*

PRACTICE (PRACTICAR)

Utilice cualquiera de los seis escenarios de práctica para fortalecer aquellos aspectos de su juego más débiles. Al seleccionar PRACTICE (Practicar) en la pantalla Match Select (Selección de partido), aparece el diálogo de Practice (Practicar); elija el nivel de su oponente y el escenario de prácticas.

LEVEL OF OPPOSITION (NIVEL DEL OPONENTE)

Practique diferentes jugadas con distintos niveles de dificultad.

- Para elegir Level (Nivel), Tecla de dirección **Abajo**.
- Para ajustar el nivel, Teclas de dirección **Izqda/Dcha**. Las opciones disponibles son **MINIMAL MINIMO**, AVERAGE MEDIA, y FULL COMPLETA.

  CONSEJO *EA* Cada entrenamiento continua hasta que consiga marcar un punto; elija el nivel MINIMAL MINIMO y practique los pases, los desmarques y los tiros sin la presión de un defensa

PRACTICE SCENARIOSESCENARIOS DE PRÁCTICA

Los escenarios disponibles son: Saques de esquina, tiros desde el punto de penalti, tiros a puerta, saques de banda, pases, y tiros de falta.

- Para elegir un escenario de prácticas, utilice las teclas de dirección **Arriba/Abajo** y pulse el botón **B**. A continuación aparecerá la pantalla de selección de equipo.

KICKS (TIROS) Y THROW-INS (LANZAMIENTOS)

Seleccione **CORNER KICKS (SAQUES DE ESQUINA)**, FREE KICKS (TIROS LIBRES), GOAL KICKS (TIROS A PUERTA), o THROW-INS (Lanzamientos) para primar una de estas opciones. Puede probar nuevas estrategias realizando jugadas desde diferentes zonas del campo

Para comenzar un escenario:

1. Utilice las teclas de dirección para situar el balón en el punto adecuado del campo.
2. Pulse el botón **B** para comenzar.

PASSING (PASES)

Elija PASSING (Pases) y enfrente dos equipos para mejorar tanto su juego defensivo como de ataque. El control preciso del balón es esencial dado que es muy probable que perderá puntos cuando se quede fuera del juego. Sin porteros, cada equipo debe utilizar una defensa férrea para proteger su portería. Comience un partido de pases con un lanzamiento, de la misma forma que si estuviese jugando un partido Friendly (Amistoso).

SHOOTOUT

Seleccione SHOOTOUT (Disparos) en la lista de escenarios y experimente la presión de jugar uno contra uno. (Consulte *Penalties.)*

- Para detener el juego durante la Practice (Práctica), pulse el botón **START**.

  Nota: Todos los escenarios acaban cuando un equipo obtiene diez puntos. Los puntos se consiguen al marcar un gol, le bloquean un disparo en la red o el balón se coloca fuera del juego

PRACTICE TEAM SELECT (SELECCIÓN DEL EQUIPO DE PRÁCTICAS)

Elija los equipos que le van a representar tanto a Ud. como a su oponente en el campo de prácticas. (Consulte *Selección de equipo*)

CRÉDITOS

PRODUCIDO POR EXTENDED PLAY PRODUCTIONS

DESARROLLADOR:	Rage Software
ANIMADOR:	David Demorest
DIRECTOR DE CG:	John Rix
RENDERING DE ANIMACION:	Craig Hui
DIRECCION DE ARTE y ARTISTA:	David Adams
DIRECTOR DE AUDIO:	Chris Taylor
EFECTOS DE SONIDO:	Omar Al-Khafaji
PRODUCTOR EJECUTIVO:	Bruce McMillan
PRODUCTORES DE LA LINEA:	Marc Aubanel, Robert Leingang
PRODUCTOR ASOCIADO:	Heidi Newell
DIRECTOR DE DESARROLLO:	Dylan Miklashek
ASISTENTE DEL PRODUCTOR:	Nicholas Wlodyka
DIRECTOR TECNICO:	Kevin Pickell
JEFES DE PRODUCTO:	Paula Burt, Margaret Murray
DIRECTOR DE ARTE DEL PAQUETE:	Nancy Waisanen
DISEÑO DEL PAQUETE:	Mike Lippert
FOTOGRAFIAS DEL PAQUETE:	Chris Cole/All Sport USA
DOCUMENTACION:	Jason Armatta, Andrea Engstrom

DISEÑO DE LA DOCUMENTACION:	Edward Du Bois
COORDINADOR QA:	Steve Livaja
DIRECCION DE PRUEBAS:	odd Wilson
DIRECCION DE SEGURIDAD:	Aaron Watmough
EVALUADORES:	Giovanni Corsi, Jeff Hutchinson, Mark Lawson, Benson Nair, Derek LeClair, Owen Louis, Lorne Wilson, Tim Dale, Nathan Wawruck
PRUEBAS DE LENGUAJE:	Michael Gievers, Sylvain Caburroso, Markus Hoc
MASTERING:	Bob Purewal, Peter Petkov, Cary Chao
AGRADECIMIENTOS ESPECIALES:	Brian Plank, Shawn Taras, Dave Hards, Erik Kiss, Ted Sylka, Robert Bailey, Jackie Ritchie, Penny Lee, Tony Lam, Masahiko Yoshizawa, M. James Schulte, Tamara Pearl, Louise Read, Roslynn Drewitt, Paul Smith, Warren Wall,

© 1996 ELECTRONIC ARTS

GARANTÍA LIMITADA DE ELECTRONIC ARTS

GARANTÍA - Electronic Arts garantiza al comprador original del software de Electronic Arts, por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de la compra, que el medio en el cual se ha grabado este programa para ordenador o consola carece de defectos materiales y humanos. Este programa y su correspondiente manual, son vendidos "tal cual", sin garantía explícita o implícita de cualquier tipo que fuere de parte de Electronic Arts. Electronic Arts no puede ser considerada como responsable por los daños o pérdidas de cualquier tipo que fueren y que pudieren resultar de la utilización de este programa. Electronic Arts se concede un periodo de noventa (90) días para reparar o reemplazar, según su criterio y sin costo adicional, cualquier producto software de Electronic Arts, enviado al Electronic Arts "Warranty Department" con los gastos postales pagados y con el recibo de compra correspondiente. Esta garantía se aplicará únicamente al uso natural. Esta garantía no se aplicará o será nula si el defecto en el software de Electronic Arts hubiese sido el resultado de abuso, una utilización irracional, una mala utilización o negligencia.

LÍMITES — Todas las garantías implícitas aplicables a este producto, incluso aquellas de comercialización e idoneidad para un uso particular, están limitadas al periodo de noventa (90) días descrito arriba. en ningún caso, Electronic Arts será considerada como responsable de los daños especiales, indirectos o consecutivos que pudieren resultar de la posesión, uso o abuso de este programa. Estos términos y condiciones no afectan ni perjudican en ningún momento los derechos del comprador definidos por la ley, puesto que este es un consumidor que adquiere bienes fuera del transcurso de un negocio.

REGRESO DEL PROGRAMA DESPUÉS DE LA EXPIRACIÓN DE LA GARANTÍA

Para reemplazar un programa defectuoso después de la expiración del periodo de garantía de noventa (90) días, mientras las existencias lo permitan, enviar el cartucho original a la dirección de Electronic Arts indicada a continuación. Incluya una declaración del defecto, su nombre, su dirección y un eurocheque por 15,00 libras esterlinas.

Electronic Arts, Customer Warranty, P.O. Box 835, SLOUGH, UK, SL3 8XU

Si tiene alguna duda sobre este producto, el Servicio de Atención al cliente de Electronic Arts Software puede ayudarle. Llámenos de lunes a viernes al teléfono 91-754 55 40 de 10.00 de la mañana hasta las 2.00 de la tarde y desde las 4.00 hasta las 7.00 de la tarde -horario de nuestras oficinas.

DISTRIBUTED BY
ELECTRONIC ARTS
P.O. BOX 835
SLOUGH
BERKSHIRE
SL3 8XU

PRINTED IN USA
IMPRIMÉ AUX ETATS UNIS

